
Do Mangá para as telas: o processo de adaptação de Alita: Anjo de Combate, na versão de Robert Rodriguez.¹

Francisco MALTA²
Fernando RODRIGUES³
Matheus MOITA⁴
Maria Rosa RAMOS⁵
Renan OLIVEIRA⁶
Thiago MALVAR⁷

Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

A proposta deste artigo é trazer para a discussão o processo de criação e construção do roteiro, assim como o processo de adaptação do mangá, escrito originalmente por Yukito Kishiro. O roteiro cinematográfico é assinado por James Cameron, Laeta Kalogridis e Robert Rodriguez e nesta vertente narrativa muitos elementos propiciam caminhos diferentes na gramática audiovisual. Como trabalhar a liberdade no processo de adaptação literária e suas licenças poéticas? Como é o jogo no entreve entre a obra original e o roteiro adaptado? São alguns dos pontos que o artigo pretende elucidar na proposta da palavra para imagem oferecida pelo olhar de Robert Rodriguez.

PALAVRAS-CHAVE: roteiro; cinema; adaptação

¹ Trabalho apresentado na IJ-4 (Comunicação Audiovisual) do XXIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de junho de 2019.

² Orientador do trabalho/Coordenador do curso de cinema e Pesquisador de Iniciação científica da Universidade Estácio de Sá Pesquisador do Programa de Pesquisa de Produtividade da Unesa, o qual encontra-se inserida essa pesquisa..- UNESA/RJ .Roteirista de Cinema e TV. francisco.malta@estacio.br

³ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Cinema da UNESA-RJ, e-mail: fernandobaggins@gmail.com

⁴ Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Cinema da UNESA-RJ, e-mail: mate.moita@gmail.com

⁵ Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Cinema da UNESA-RJ, e-mail: mariarosamoscarneiro@gmail.com

⁶ Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Cinema da UNESA-RJ, e-mail: renan.souza@tvglobocom.br

⁷ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Cinema da UNESA-RJ, e-mail: thiagomalvar0@gmail.com

Introdução

Desde o seu primórdio o cinema vem se reinventando. A escolha de uma narrativa cinematográfica atende a uma necessidade de adequação a sua gramática audiovisual. O processo de criação e construção da história surge no roteiro. É com a trama e seus elementos encenadores que o telespectador irá acompanhar a jornada do seu protagonista. Dentro das suas infinitas possibilidades de contar uma história, pode-se explorar o processo de adaptação, seja da literatura, games, revistas em quadrinho ou mangá.

Ao pensar a escrita de um roteiro original, o principal objetivo é transformar palavras em imagens. Todo escrito será construído visando um público de cinema, sendo essa a primeira etapa para realização de um filme. O roteiro é o elemento chave para produção e criação artística, portanto, toda construção cinematográfica que se pretende abordar ao que tange a história, surge pelo mesmo.

O processo de criação de uma história, seja ela para o cinema ou a literatura, visa chegar ao público. Pensando nessa vertente o papel da construção de um romance foca-se na palavra e na trama ao passo que a elaboração da narrativa para o cinema, exige-se outros elementos para pensar durante sua execução. O jogo aqui não se dá com leitor pelos moldes da literatura clássica. Em um roteiro cada sequência aparece enumerada e com sua descrição de efeitos, indicação de lugar, cenários, trilha e uma formatação muito peculiar, hoje cada vez mais sofisticada com as novas tecnologias ao que tange a formatação deste texto.

Ao construir uma narrativa para um romance o escritor pode se valer de inúmeras situações dramáticas e desenvolvê-las em uma outra plataforma. O mesmo não pode ocorrer na elaboração de um roteiro de cinema, o próprio tempo exige um recorte para concentrar dramaturgicamente a trama.

No momento em que um escritor define sua história, seja para o cinema, televisão ou literatura, o cuidado com o desenrolar da narrativa são os mesmos, seja problema de linguagem, seja a estrutura da trama ou no desenho dos personagens. São dois tipos de pensamento que se atende a uma mudança de formato, exigências essas de cada ofício. O fato é que se consideramos o roteiro cinematográfico como literatura ou autoral, especificamente no caso de um filme, vai se abrir outro debate: quem é o autor do filme? O roteiro é uma ferramenta de suma importância, mas até o corte final, muitos outros

elementos contribuíram para contar essa história. Isso já o difere do romance, onde toda construção e responsabilidade recai no escritor da obra.

O filme *Alita: Anjo de Combate* tem roteiro de James Cameron, Laeta Kalogridis e Robert Rodriguez que também assina a direção e é uma adaptação do mangá de Yukito Kishiro. Nesta vertente vamos discutir como traduzir em imagens a história de um mangá? É possível ser fiel a trama? E seus elementos narrativos como se costumam?

Como contar?

Contar uma História... Qual o melhor jeito? Existe alguma fórmula prescrita? Todo indivíduo ouve ou já ouviu uma História, conta ou já contou uma narrativa e, na maioria das vezes, mudou o foco, acrescentou outros elementos e buscou alguma dramaticidade. Uma vez que essa ideia do “faz de conta” entra em gestação vem a pergunta: Como contar? Vale à pena contar? Quais os limites e as potencialidades da trama? Com quem se comunica?

Robert Mckee, exímio roteirista americano, analisa essa busca universal. Para Mckee, “nosso apetite por histórias é um reflexo da necessidade aprofundada do ser humano em compreender os padrões do viver, não meramente como um exercício intelectual, mas como uma experiência pessoal e emocional.” (MCKEE, 2006, p.25). Em meio a tantas perguntas, é possível certificar que a narrativa traz elementos fundamentais, sem os quais não se pode abrir mão da sua construção.

Além disso, muitas vezes esses elementos fundamentais da narrativa, comuns a diferentes formas de se contar uma história, podem se mostrar presentes em diferentes formatos. Por exemplo, para Christopher Vogler (2016) em seu livro “*A Jornada do Escritor – Estrutura Mítica para Escritores*”, ele cita a “jornada do herói”, que segundo o próprio autor, é muito mais uma forma (das muitas possíveis) do que é fórmula para se contar boas histórias.

Esta jornada consiste basicamente em doze passos propostos pelo autor numa estrutura narrativa, são eles: 1. O Mundo Comum; 2. Chamado à Aventura; 3. Recusa do Chamado. 4. Encontro com o Mentor; 5. A Travessia do Primeiro Limiar; 6. Provas, Aliados e Inimigos; 7. Aproximação da Caverna Secreta; 8. A Provação; 9. A Recompensa; 10. O Caminho de Volta; 11. A Ressureição e 12. Retorno com o Elixir. Muitos destes passos podem ser encontrados no filme “*Alita: Anjo de Combate*”, porém,

uma das muitas surpresas no roteiro do filme, é inovar no tocante a sua estrutura narrativa, não seguindo à risca esse formato ou dando para ele uma nova roupagem, de modo mais dinâmico e característico ao longa.

O fato é que não existe uma fórmula que deve ser tomada como verdade absoluta para construção de bons roteiros e narrativas e nem deve existir, pois o cinema está se reinventando constantemente, assim como o nascimento de novos formatos e maneiras de se transpor diferentes histórias para as telonas estão surgindo. Porém, podemos afirmar sem dúvida que construção de bons personagens, construção do mundo em que se passa a história, conflitos e bons diálogos são alguns dos fatores fundamentais para que a história seja a mais crível possível e para que o roteiro seja coerente e satisfatoriamente bem estabelecido.

Alita: a releitura hollywoodiana da cultura oriental.

Em termos dessa mesma boa construção de história supracitada e que os diretores devem sempre intentar conferir aos seus mais diversos trabalhos, podemos dizer que “Alita: Anjo de Batalha” se sai excepcionalmente bem, superando seus predecessores no tocante à adaptação de um mangá, releitura dos aspectos culturais orientais transpostos para o cinema e estética da cinematografia de uma obra *Cyberpunk* ou futurista distópica.

Desde o primeiro trailer liberado do filme em dezembro de 2017, o público o recepcionou de maneira comumente negativa, estranhando desde os olhos avantajados presentes em quase todas as animações japonesas, como o contorno levemente suavizado das expressões faciais convergentes na boca da personagem. A primeira reação dos espectadores não foi nada surpreendente ou fora do normal, visto que já tinham se entregue a ideias similares outrora e que estiveram longe de reunir o melhor dos dois mundos na sétima arte, ocidente e oriente. Todas as tentativas anteriores de *Hollywood* sobre adaptações japonesas haviam falhado em sua maioria ou no mínimo, desagradado a uma mazela exponencial e significativa de fãs ou espectadores do gênero, os famosos entusiastas que geralmente tendem a assistir ao filme no fim de semana de sua estreia.

Produções como “*Dragon Ball Evolution*” e “*Death Note*” praticamente mataram as esperanças do grande público em adaptações live-action fidedignas e boas de animes ou mangás. “*Ghost in The Shell*”, com Scarlet Johansson, foi o filme que mais perto tinha chegado, até acertou no formato e agradou a crítica e aos espectadores, mas ainda sim

havia um longo e tortuoso caminho para que pudesse acertar em sua totalidade na harmonia entre uma cultura tão distinta e característica com a transposição cinematográfica coerente das suas linearidades.

Além das experimentações, eis que surge “Alita”, um filme despretenso sobre um mangá produzido pelo mangaká Yukito Kishiro, originalmente chamado de “Gunnm”, onde contava a história de uma ciborgue sem nenhuma memória e que dominava as artes marciais num futuro distópico em que as máquinas andam de mãos dadas com os seres humanos, tornando-se intrínseca a eles. Podemos afirmar que o maior acerto do longa, diferentemente dos seus predecessores – que muito tinham investido nos efeitos especiais, mas cuja as histórias eram fracas e pouco cativantes –, é o seu roteiro bem construído e solidificado.

No Brasil ainda não existe nenhuma escola que se destina à formação de roteiristas, embora o mercado seja cada vez mais amplo. Noventa por cento dos profissionais são autodidatas; essa falha na formação profissional é uma lacuna que sempre prejudica o resultado final. O roteiro está todo para o audiovisual, o cinema, o rádio, a televisão, o teatro, a publicidade. Para Syd Field, “Um roteiro é uma história contada em imagens, com diálogos e descrições, localizada dentro do contexto da estrutura dramática. Estrutura é o fundamento de todo roteiro – é a espinha, o esqueleto que ‘mantém’ tudo coeso.” (FIELD, 1982, p.17). Antes de começar a roteirizar, é preciso que se tenha propriamente escrito um argumento ou sinopse. No cinema chamamos de argumento e na TV nomeia-se sinopse: o que, em síntese, é a mesma coisa e ambos exercem a mesma função; o que difere um pouco é que, no cinema, sinopse deve ter no máximo duas páginas do argumento, ao passo que argumento para cinema traz uma narrativa com todos os detalhes dessa trama, podendo se estender a inúmeras páginas, segundo as pontuações de Field (1982). Para desenvolver essa narrativa, pode-se orientar pela chamada *storyline*, definida por Flávio Campos “é o sumo do resumo da trama principal”. (CAMPOS, 2007, p.105). Ou seja, um resumo em poucas linhas da trama principal, indicando o que se quer mostrar e tendo um mapa para seguir o argumento ou sinopse. É preciso atentar que, nessas poucas linhas, o tempo verbal precisa estar no presente e deve-se evitar o uso de adjetivos.

A maneira em que a narrativa se apresenta para o leitor ou telespectador obedece ao princípio clássico das regras estabelecidas por Aristóteles (1984), onde toda história tem começo, meio e fim, o que posteriormente, para o audiovisual, denominou-se como

Ato I, Ato II e Ato III, herança da divisão estabelecida no teatro. Essa nomenclatura é o que o americano Syd Field chama de paradigma do roteiro. Na TV, a sinopse em geral conta toda a trama e pode-se estender a mais de cem páginas. Por sinopse, definimos como “a descrição da história que se vai narrar num roteiro.” (CAMPOS, 2007, p.289). Outro elemento de grande suporte para o roteirista é a escaleta. Flávio Campos define os elementos que compõem uma escaleta assim: “Numa escaleta, você escreve o cabeçalho da cena, descreve o que acontece nela e, facultativamente, indica sua motivação e objetivo, e o tamanho que ela deva ter.” (CAMPOS, 2007, p.316).

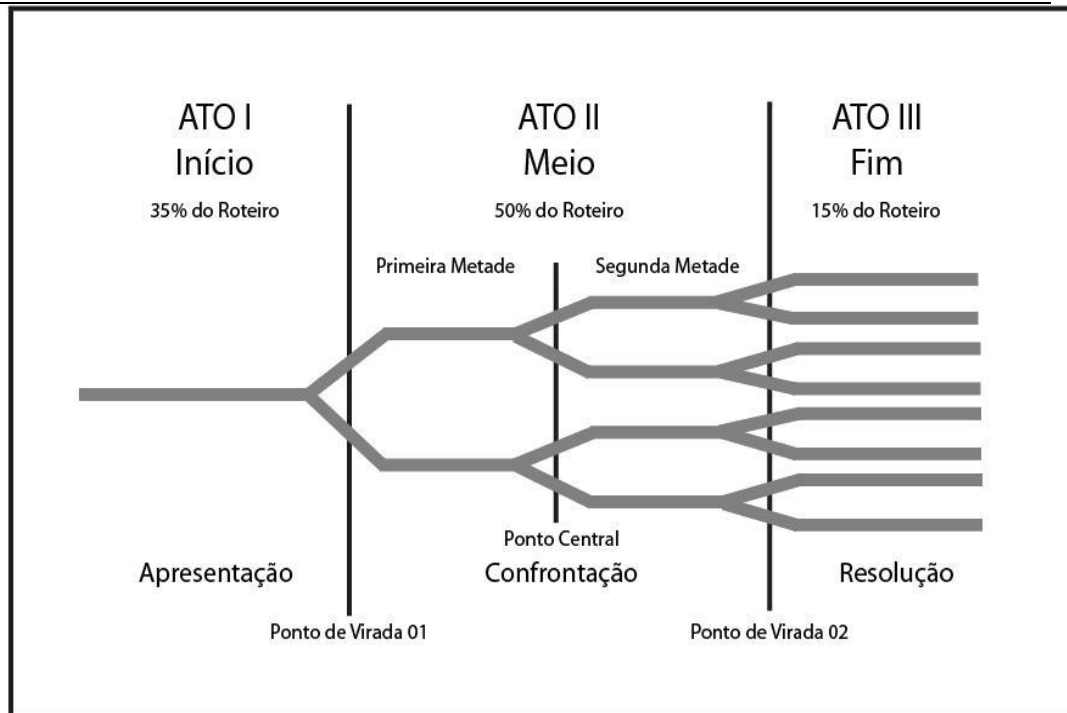
Para facilitar a estrutura, Field criou o “paradigma da divisão em 3 atos”.

O primeiro ato deve apresentar os personagens centrais, o conflito principal e deve deixar claro ao espectador o assunto abordado. Deve igualmente conter aproximadamente 1/4 do roteiro. No segundo ato, ou confrontação, o personagem principal envolve-se em obstáculos e tenta superá-los e já há nesse momento uma identificação do espectador. Contém 1/2 do roteiro. O terceiro ato ou resolução é a conclusão da trama, que amarra a narrativa; aqui todos os conflitos são resolvidos.

Mas Field (1982) vai além e divide seus paradigmas em pontos chaves. São eles: o ponto de virada 1 (é um acontecimento no rumo da trama que leva ao ato dois), a pinça 1 (pode ser uma cena, fala ou sequência que envolve a história e a coloca em movimento). O ponto central (meio do roteiro). Acontece uma mudança de direção no ato dois. A pinça 2 (pode ser uma fala, cena ou sequência que conclui o final do ato dois em movimento). Pode-se criar uma ligação entre a pinça um e a pinça dois. O ponto de virada 2, outra mudança na trama que leva ao ato três.

Field destaca a importância da cena inicial, das primeiras dez páginas e da cena final. Em um filme, o roteirista deve propor uma virada a cada dez minutos, enquanto na TV o roteirista deve propor uma virada a cada três minutos; caso não prenda a atenção do telespectador, ele muda de canal.

Quadro 1 - Paradigma dos atos



Fonte: Field (1982, p.51 e 52)

Existe a ideia que um roteiro seja dividido em três atos, assim como no teatro, mas o cinema e a TV são diferentes: existe a premissa dos atos, mas nem sempre pode persegui-las. Em filmes feitos para a televisão, podemos ter a divisão em sete ou nove atos, o que, para o espectador, não faz muita diferença: a diferença fica na forma como o roteirista organiza a narrativa a respeito da trama.

James Cameron e Laeta Kalogridis fizeram um trabalho artesanal na construção dos personagens e assim como proposto nos primórdios da escrita de um bom roteiro por Syd Field, há uma excelente mistura do passado, profissional, pessoal e privado dos integrantes que compõem e movimentam a história. Alita, embora seja uma ciborgue contendo apenas seu cérebro como tecido orgânico de fato, é altamente humanizada no filme e está longe de ser perfeita. São incríveis duas horas em que o espectador consegue se identificar e se relacionar em diferentes níveis com a protagonista, seja nos seus acertos ou falhas, em sua lacuna memorial e seu passado nebuloso, nas suas imperfeições e questionamentos emocionais (que a colocam em um lugar no limiar entre o humano e o tecnológico), no seu carisma dotado de uma personalidade forte e decidida ou mesmo na sua presente bússola moral que orienta sua tomada de decisões.

Tudo isso somado, é claro, ao forte investimento nos efeitos especiais e na construção e ambientação do mundo em que se passa a história. A “*Weta Digital*”,

empresa responsável pelos efeitos visuais conseguiu aplicar de forma magistral tudo que aprendeu ao longo dos danos nas realizações de filmes, como por exemplo a trilogia de “*O Senhor dos Anéis*” e “*Hobbit*”, “Planeta dos Macacos” e claro, “Avatar”, do próprio James Cameron, aprimorando ainda mais a experiência e balanço entre imagem e realidade em Alita. A *Weta* obteve sucesso na difícil missão que lhe fora conferida, de dar vida àquele universo e ao mesmo tempo respeitar as peculiaridades e vertentes presentes originalmente na obra de *Kishiro*.

A jornada de descobrimento do passado é a força motriz desse filme e da nossa carismática protagonista ciborgue e, como o próprio Robert Rodriguez disse em uma entrevista para o jornal *Los Angeles Time*⁸, “Não é um personagem com coração bom descobrindo um espírito guerreiro – é alguém percebendo que tem um espírito guerreiro puro e está na verdade encontrando seu coração”. Portanto, no fim aqueles estranhamentos sobre as feições faciais de Alita e seus olhos avantajados e bem delimitados são esquecidos nos primeiros cinco minutos do filme, onde a história já cativa de imediato o espectador, que se vê repentinamente imerso naquele mundo. Para aqueles que ainda se mantêm fiéis à primeira impressão que tiveram com os materiais promocionais que precederam o filme, é altamente recomendado que o preconceito seja quebrado e disfrutem do filme propriamente dito e suas satisfatórias horas de duração, pois muito provavelmente, assim como o público que já obteve a experiência e a própria crítica, sairão com bons olhos do filme, talvez quase tão bons quanto os de Alita.

A captura de movimento foi feita com várias câmeras espalhadas pelo set que gravaram marcas no corpo do ator. O sistema do computador interpreta essas marcas e coloca em um espaço tridimensional, criando um esqueleto que entra em um modelo de computação gráfica que anima esse modelo 3D. Através da notável técnica de captura de movimento Alita, de fato, firma seu ponto alto nos efeitos visuais, assim como na mixagem de som.

Narrativas de efeitos

Como já mencionado, o cinema atual vem passando por mudanças significativas ao longo dos anos. Cada vez os filmes levam “multidões” às salas de cinema. Mas qual

⁸ RODRIGUEZ. ROBERT. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment/heroocomplex/la-et-hc-comic-con-alita-rosa-salazar-robert-rodriguez-20180806-story.html>. Acesso em 17 de abril de 2019.

seria o segredo desse imenso sucesso? Seria pelos roteiros bem estruturados? Ou pelo time de atores e atrizes que compõe a obra? Ou ainda, pela magia que transporta o espectador a lugares nunca vistos antes? É claro que todos esses fatores combinados trazem o tão aguardado sucesso para as empresas e diretores hollywoodianos. Filmes como “Avatar” (James Cameron), *Star Wars: O Despertar da Força* (J. J. Abrams), *Vingadores: Guerra Infinita* (Anthony Russo & Joe Russo), *Jurassic World* (Colin Trevorrow), entre outros, lideram o top 10 de filmes mais lucrativos do mundo.

Esses filmes citados acima, possuem uma coisa em comum, todos eles apresentam CGI, também conhecido como efeitos especiais. Esses efeitos são usados desde a criação de ambientes e cenários até a construção corporal e facial de personagens. Como exemplo de cenários e ambientes, podemos citar a fauna e flora presentes em Pandora (*Avatar*, com direção e produção de James Cameron), as ruínas do planeta Titan (*Vingadores: Guerra Infinita*). Já como criação e construção de personagens, temos como exemplo: o vilão Thanos de *Vingadores: Guerra Infinita*, dinossauros das mais variadas espécies em *Jurassic World* ou até mesmo seres de outras galáxias como os encontrados em *Star Wars: O Despertar da Força*.

A história se passa no século 26 e gira em torno de uma robô chamada Alita, que é encontrada em um ferro-velho por um cientista, sem memórias de seu passado, exceto por sua letal habilidade com artes marciais. Usando suas recém-descobertas habilidades, ela se torna uma caçadora de recompensas e passa a caçar alguns dos piores criminosos existentes.

Só pela divulgação do filme, podemos imaginar que ele é repleto de efeitos especiais e aparatos tecnológicos. No Brasil esse mangá foi publicado em 4 edições pela JBC. É indiscutível que o mangá trouxe várias inspirações para o filme, mas não podemos esquecer que criar aquilo que antes estava apenas no papel é algo grandioso, fato que deixou muitos fãs apreensivos, visto que várias das adaptações de mangás para o cinema tiveram baixa aprovação pelo público como, como as outrora citadas nesse artigo. Porém, com *Alita* foi diferente. Apesar de pequenas mudanças na trama e em certos personagens, o longa segue quase que na íntegra o que está no primeiro volume do mangá. No desenrolar do filme, somos apresentados a seres cibernéticos, além da protagonista e às paisagens futurísticas, fazendo com que o espectador acredite que sejam reais.

Durante todo o processo de filmagem, foram usadas roupas de captura de movimento e duas câmeras de alta resolução para obter todos os movimentos e expressões

faciais da atriz Rosa Salazar (intérprete da Alita). Estas duas câmeras de alta resolução se encontravam na cabeça da atriz e fotografavam o rosto dela. Após essas capturas fotográficas, o sistema lia essas imagens quadro a quadro, quase de “poro a poro”, segundo o produtor Jon Landau, e assim guiavam a atuação facial da personagem Alita. Além disso, foram utilizadas várias câmeras espalhadas pelo set que gravaram marcas no corpo físico dos atores. Com isso o sistema interpretava essas marcas e colocava em um espaço tridimensional. Após essa etapa, o mesmo sistema criava um “esqueleto”, que entrava em um modelo de computação gráfica para que houvesse a animação do mesmo posteriormente. O filme mescla atores reais com atores em roupas de captura de movimento e isso traz para o espectador a sensação de que não há nenhuma tecnologia por trás disso. As criações de personagens por *CGI* são ótimas e não se restringem aos astros da trama, pois muitos dos coadjuvantes, mesmo com pouco tempo de tela, mostram que foram bem criados e desenvolvidos gráfica e visualmente. Para o supervisor de efeitos especiais, trabalhar com o ator no cenário próprio faz toda a diferença, visto que a captura da atuação transmite muito mais credibilidade. As armaduras e Iron City (local onde se desenvolve a trama), são um presente para qualquer admirador do gênero *Cyberpunk*, assim como o vislumbre que tivemos da cidade de Zalem (outra cidade que faz parte do filme, mas que está bem distante da realidade da protagonista). Outro ponto interessante é que houve uma modificação digital no rosto da atriz para que seus olhos ficassem similares aos dos personagens de mangá.

Em recente entrevista para a “TNT Brasil”⁹, a atriz Rosa Salazar é questionada se toda essa tecnologia foi estranha para ela, visto que esse foi seu primeiro contato com este tipo de material. E para ela esta é uma forma melhor de se trabalhar. Segundo a intérprete da personagem, essa rotina de trabalho é mais confortável do que “ter que ficar três horas na cadeira de maquiagem ou se transformar em um personagem com um figurino”. Além disso, ela cita também que conseguiu crescer e expandir suas habilidades como artista, pois sem esse tipo de tecnologia, não haveria como interpretar a personagem.

Mas toda essa ideia de captura de movimento não é uma coisa tão recente assim. Em animações como *Branca de Neve e os Sete Anões*, usava-se o princípio da “rotoscopia”, que consistia na observação de atores reais exercendo movimentos e logo após, os desenhistas escolhiam as poses que lhes agradava mais. Na época, *Walt Disney*

⁹ SALAZAR, Rosa. Disponível em: <http://www.tnt.com.br/noticias/a-rodagem-de-the-maze-runner-the-death-cure-tem-data>. Acesso em 17/04/2019

exigia que os animadores devessem apenas captar o sentimento e o movimento exercido pelos modelos e não os copiar. Com o avanço da tecnologia, esse princípio foi-se aprimorando cada vez mais, até chegarmos nas roupas de captura de movimento. Essa tecnologia não é apenas aplicada única e exclusivamente ao cinema. Ultimamente várias empresas de jogos eletrônicos, utilizaram esse mesmo viés de gravação, e assim foram lançados para os consoles *PlayStation 4* e *Xbox One* jogos que apresentam atores reais interpretando seus respectivos personagens. Dentre eles encontramos *Until Dawn*, *The Last of Us* (que contará com uma segunda parte sem data prevista de lançamento), *Beyond Two Souls* entre outros.

Mas até onde essa tecnologia será benéfica? Será que daqui a algumas décadas surgirá um novo meio de criar toda essa magia sem esses aparatos atuais? Essas e outras perguntas só serão possíveis responder com o passar dos anos.

Considerações finais

O processo de criação de um roteiro é realizado com base na construção dos personagens e do universo habitado por eles. A busca pela melhor forma de contar uma história é desafiadora em todos os aspectos.

Alita: Anjo de Combate está longe de ser um filme perfeito e se enquadra bem mais em um filme de transição de *Hollywood* nas adaptações e animações japonesas para o cinema, mas é sem dúvidas um marco para a indústria audiovisual, que conseguiu dar um grande passo e está cada vez mais perto de captar em sua plenitude a essência de obras do outro lado do globo, trazendo o que há de melhor para os estúdios colocarem em prática. Muitos erros foram aprendidos com o passado de filmes desse gênero e hoje, se possui o conhecimento de que não basta apenas investir nisto ou naquilo, mas sim nas partes que compõem o todo.

Por estes motivos, o filme foi amplamente bem aceito pela crítica e pelos fãs, pois diferentemente do que se estava acostumado a ver, não é uma releitura completa da obra original que foi “ocidentalizada”, mas sim uma adaptação de forma que atenda às necessidades cinematográficas exigidas pelo mercado e, que ao mesmo tempo não esqueça das características que fazem dessa mangá uma obra única e aclamada pelos fãs.

Referências

- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1984. (Coleção Os Pensadores).
- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1982.
- KAFKA, Franz. **A metamorfose**. São Paulo: Companhia das letras, 1997.
- MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV**. Rio de Janeiro: São Paulo: Record, 2003.
- MCKEE, Robert. **Story**. Curitiba: Arte e Letra, 2006.
- NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- TORI, Romero. KIRNER, Claudio; SISCOUTO, Robson. **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Apostila do Pré-Simpósio, VIII Symposium on Virtual Reality, 2006.
- TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2. Ed. Rev. E ampliada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- .